



كلية التربية
مجلة شباب الباحثين



جامعة سوهاج

دور الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعزيز التعلم الاجتماعي الانفعالي في مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر المعلمات

إعداد

د/ نورة عمر أحمد الصانع

أستاذ المناهج وطرق التدريس المشارك
بكلية التربية جامعة الطائف
المملكة العربية السعودية

أ/ نوال ردة الله رداد الطلحي

حاصلة على درجة الماجستير
في المناهج وطرق تدريس رياض الأطفال
كلية التربية جامعة الطائف المملكة العربية
السعودية

تاريخ قبول النشر: ١ أغسطس ٢٠٢٥ م

-

تاريخ استلام البحث : ١٢ يوليو ٢٠٢٥ م

المستخلص

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على دور الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعزيز التعلم الاجتماعي الانفعالي في مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر المعلمات، حيث اتبعت الباحثة المنهج الوصفي المسحي كمنهج للدراسة، وتم استخدام الاستبانة كأداة للدراسة، وتكونت عينة الدراسة من (٢٥٨) معلمة من معلمات مرحلة الطفولة المبكرة بمدينة الطائف، تم اختيارهن بالطريقة العشوائية لتطبيق الأداة بعد التأكد من صدقها وثباتها. وتوصلت النتائج إلى أن درجة تقدير العينة "معلمات مرحلة الطفولة المبكرة" لدور الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعزيز الكفاءات التالية: الوعي الذاتي، إدارة الذات، الوعي الاجتماعي، إدارة العلاقات، اتخاذ القرارات المسؤولة، جاء إجمالاً لجميع المحاور بدرجة مرتفعة، إذ ظهر محور الوعي الذاتي بمتوسط حسابي (٤,٢٠) وإدارة الذات بمتوسط حسابي (٣,٨٩) والوعي الاجتماعي بمتوسط حسابي (٣,٨٦) وإدارة العلاقات بمتوسط حسابي (٣,٩٦)، وأخيراً محور اتخاذ القرارات المسؤولة بمتوسط حسابي (٣,٩١). كما توصلت النتائج إلى عدم وجود فرق دال إحصائياً عند مستوى الدلالة (٠,٠٥) بين متوسطات استجابات المعلمات يُعزى لأحد المتغيرات التالية: سنوات الخبرة، نوع المدرسة، الدورات التقنية، الصف الدراسي. وفي ضوء هذه النتائج ذكرت الباحثة عدد من التوصيات والمقترحات.

الكلمات المفتاحية: الألعاب التعليمية الإلكترونية - التعلم الاجتماعي الانفعالي - الطفولة

المبكرة

The role of electronic educational games in enhancing social-emotional learning in early childhood from the teachers' perspective

Nawal Ruddah allah Altalhi

Abstract:

This study aimed to identify the role of educational electronic games in enhancing social-emotional learning in early childhood from the teachers' perspective. The researcher adopted the descriptive survey method as the study approach and used a questionnaire as the study tool. The study sample consisted of (258) early childhood teachers in the city of Taif, selected randomly. The results revealed that early childhood teachers' perceptions of the role of educational electronic games in promoting the following competencies: (self-awareness, self-management, social awareness, relationship management, and responsible decision-making) were generally high across all dimensions. Specifically, the self-awareness dimension recorded a mean score of (4.20), the self-management dimension a mean score of (3.89), the social awareness dimension a mean score of (3.86), the relationship management dimension a mean score of (3.96), and the responsible decision-making dimension a mean score of (3.91). Furthermore, the results revealed no statistically significant differences at the ($\alpha \leq 0.05$) significance level in the teachers' mean responses attributable to any of the following variables: years of experience, type of school, technology training courses, or the grade level taught. Based on the study findings, the researcher provided several recommendations and suggestions.

Keywords: Electronic educational games – Social-emotional learning – Early childhood

- مقدمة:

تعد مرحلة الطفولة المبكرة من أهم المحطات العمرية التي يمر بها الفرد، ولذلك حظيت باهتمام واسع واعتراف متزايد من قبل العلماء والتربويين، فأولوها بالبحث والدراسة، ووضع النظريات التي تفسرها. كما تم وصفها "بمرحلة التربية الذهبية"، ويعود هذا الوصف إلى ما يتمتع به الطفل في مراحله الأولى من فضول فطري، وحافز داخلي لاكتشاف العالم من حوله، وسرعة في اكتساب المهارات. وعليه؛ عُد التعليم في هذه المرحلة ركيزة أساسية وجسرًا متينًا يمهد الطريق للمراحل العمرية والتعليمية اللاحقة. ويقوم التعليم في هذه المرحلة على وجهات النظر المستمدة من علم النفس، والتي تُؤكد على أن نمو الطفل لا بد أن يشمل خمسة جوانب رئيسية وهي: الجوانب المعرفية، والبدنية، واللغوية، والاجتماعية والانفعالية. ونتيجة لذلك؛ تمثل هذه الجوانب اليوم أساسا مهما في نجاح العملية التعليمية وتنفيذها بفاعلية، وذلك سعياً لتعزيز قدرات الأطفال في مختلف الجوانب وتعليمهم بصورة شاملة ومتكاملة. (جوفان، ٢٠٢٤).

ولتحقيق التعلم الشامل والمتكامل ظهر التعلم الاجتماعي الانفعالي كوسيلة تهتم بالجوانب الاجتماعية والانفعالية للطفل، والذي يمكن تعريفه بأنه عملية يكتسب من خلالها الأطفال والكبار المعارف والمهارات والقيم اللازمة لتمكينهم من إدارة عواطفهم، وإظهار التعاطف مع الآخرين، والقدرة على انشاء العلاقات الإيجابية، ثم الحفاظ عليها، واتخاذ القرارات المناسبة لهم ولمجتمعهم. ويتكون التعلم الاجتماعي الانفعالي من مجموعة من الكفاءات وهي: (الوعي الذاتي، إدارة الذات، الوعي الاجتماعي، إدارة العلاقات، اتخاذ القرارات المسؤولة) وذلك بحسب نموذج المنظمة التعاونية للتعلم الأكاديمي الاجتماعي والانفعالي. (Collaborative for Academic, Social and Emotional Learning [CASEL], 2020).

ويظهر الاهتمام بهذه الكفاءات وتسلط الضوء عليها اليوم في الميادين التعليمية، حيث أشار جوفان في كتابه أن تعزيزها بمثابة عملية وهذه العملية يجب أن تدار من قبل المدارس. (جوفان، ٢٠٢٤) وتم ذلك من خلال إعطاء هذه الكفاءات مكانة في التعليم ابتداءً من السنوات الأولى في رياض الأطفال والاستمرار إلى السنوات اللاحقة. ولذلك ظهرت العديد من الوسائل التعليمية المتنوعة التي تسعى إلى تعزيز تلك الكفاءات في العملية التعليمية. وعليه؛ تم تصنيف اللعب التعليمي في مرحلة الطفولة المبكرة من أبرز هذه الوسائل. حيث أكدت العديد من الدراسات على دوره في تعزيز مظاهر التعلم الاجتماعي الانفعالي (الكارف، ٢٠١٣؛ غشير، ٢٠٢٢؛ الحراسيس، ٢٠٢٤).

واستجابةً للتطورات التكنولوجية التي يشهدها العالم اليوم، اكتسب اللعب التعليمي بعداً آخر يسمى باللعب الإلكتروني، فظهرت الألعاب التعليمية الإلكترونية كأحد أشكال التعلم الإلكتروني الذي يندرج تحت مصطلح (التعلم القائم على لعبة إلكترونية)، حيث تعد هذه الألعاب وسيلة فعالة في زيادة دافعية الأطفال نحو التعلم وتعزيز مشاركتهم في العملية التعليمية، كما توفر أدوات تعليمية إلكترونية تفاعلية يمكن الوصول إليها عبر الإنترنت، وتقوم على جعل الأطفال يتعلمون من خلال الألعاب الإلكترونية، وأيضاً إتاحة الفرصة للمعلمين لاستخدامها كوسائل تعليمية تدعم وتعزز عملية التعلم. (عبدالرحيم وعبدالفتاح، ٢٠٢٣).

ومع تزايد الاعتماد عليها اليوم كوسيلة تعليمية تقنية حديثة، وهذا ما اتفقت عليه دراسة (الذروة والضيفري، ٢٠٢٢؛ الدوسري، ٢٠٢٣؛ الغامدي، ٢٠٢٣). تدعو الحاجة لإجراء هذه الدراسة للتأكد من مدى فاعليتها في تعزيز كفاءات التعلم الاجتماعي الانفعالي في مرحلة الطفولة المبكرة، لتسليط الضوء على هذا النوع من التعلم وفهم ابعاده وتأثيراته وخاصة في ظل المستحدثات التقنية التي ظهرت في سياق البيئة التعليمية الحديثة. تحقيقاً لأفضل النتائج في دعم النمو الشامل والمتكامل للأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة.

مشكلة الدراسة :

يشهد الميدان التعليمي اليوم تطوراً تكنولوجياً متسارعاً، واستخداماً واسعاً للمستحدثات التقنية كوسائل تعليمية ووسائط معرفية، ويأتي في مقدمتها الألعاب التعليمية الإلكترونية التي ظهرت كأداة مبتكرة تهدف إلى زيادة الدافعية وتعزيز التعلم لدى الأطفال بجوانبه المختلفة. ومع ذلك؛ يلاحظ أن التركيز في استخدامها غالباً ما ينصب على إكساب الطفل المفاهيم العلمية وتعزيز القدرات العقلية والمعرفية فقط، بينما لا تحظى كفاءات التعلم الاجتماعي الانفعالي للطفل بالقدر ذاته من الاهتمام، والسعي إلى توظيف تلك الوسائل لتنميتها بنفس القدر الذي تُستخدم فيه لتعزيز القدرات العقلية والمعرفية. وهذا ما يجعل التعلم الاجتماعي الانفعالي لا يزال يشكل الحلقة المفقودة في كثير من ممارسات التعليم الحالية. (النملة، ٢٠٢٠). وقد عكست مراجعة الأدبيات السابقة هذا التوجه أيضاً، إذ ركزت على إثبات مدى فاعلية الوسائل التكنولوجية وخاصة الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعزيز القدرات العقلية والمعرفية فقط. (أبوشندي، ٢٠٢٣؛ المزين، ٢٠٢٠؛ اليامي، ٢٠٢٠). وعلى الرغم من أهمية التركيز على هذه الجوانب، إلا أن الدراسات قد أغفلت بشكل كبير جوانب أخرى لا تقل أهمية عنها متمثلة في كفاءات التعلم الاجتماعي الانفعالي، والتي تشكل أيضاً بعداً أساسياً من أبعاد نمو الطفل الشامل المتكامل.

وسعت التوجهات الحديثة لإثبات أهمية هذا النوع من التعلم وخاصة في مراحل الطفولة المبكرة. فقد أوضحت دراسة أجرتها مؤسسة (RAND, 2020) في الولايات المتحدة الأمريكية أن ٩٠٪ من المعلمين يتفقون على أن تعزيز التعلم الاجتماعي الانفعالي يسهم في تحسين التحصيل الأكاديمي للطلاب. كما كشفت دراسة استطلاعية أخرى أجراها (Pew Research Center 2022) أن ٩٣٪ من أولياء الأمور ومقدمي الرعاية يرون أنه من المهم أن تتضمن المناهج الدراسية برامج تعزز التعلم الاجتماعي الانفعالي. وأكد ثلثا المشاركين أن هذا التعلم يشكل أولوية قصوى بالنسبة لهم. (CASEL, n.d). وبالرغم من هذه الأهمية المتزايدة، فإنه - وفي حدود علم الباحثة - ما زالت الأبحاث التي تتناول دور الألعاب التعليمية الإلكترونية في دعم التعلم الاجتماعي الانفعالي في مرحلة الطفولة المبكرة محدودة. مما يثير تساؤلاً مهماً حول ما إذا كان من الممكن استثمار هذا النوع من الألعاب لتنمية كفاءات التعلم الاجتماعي الانفعالي بالقدر نفسه الذي تُستثمر فيه لتنمية القدرات العقلية والمعرفية. وتسعى هذه الدراسة للإجابة عن هذا التساؤل من خلال استقصاء آراء معلمات مرحلة الطفولة المبكرة وتحليلها.

أسئلة الدراسة :

السؤال الرئيس:

ما دور الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعزيز التعلم الاجتماعي الانفعالي في مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر المعلمات؟

ويتفرع من السؤال الرئيس الأسئلة التالية:

١. ما دور الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعزيز الوعي الذاتي في مرحلة الطفولة المبكرة؟
٢. ما دور الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعزيز إدارة الذات في مرحلة الطفولة المبكرة؟
٣. ما دور الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعزيز الوعي الاجتماعي في مرحلة الطفولة المبكرة؟
٤. ما دور الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعزيز إدارة العلاقات في مرحلة الطفولة المبكرة؟
٥. ما دور الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعزيز اتخاذ القرارات المسؤولة في مرحلة الطفولة المبكرة؟

أهداف الدراسة :

الهدف العام:

الكشف عن دور الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعزيز التعلم الاجتماعي الانفعالي في مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر المعلمات

الأهداف الخاصة:

- ١- الكشف عن دور الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعزيز الوعي الذاتي في مرحلة الطفولة المبكرة
- ٢- الكشف عن دور الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعزيز إدارة الذات في مرحلة الطفولة المبكرة
- ٣- الكشف عن دور الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعزيز الوعي الاجتماعي في مرحلة الطفولة المبكرة
- ٤- الكشف عن دور الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعزيز إدارة العلاقات في مرحلة الطفولة المبكرة
- ٥- الكشف عن دور الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعزيز اتخاذ القرارات المسؤولة في مرحلة الطفولة المبكرة

أهمية الدراسة :

الأهمية النظرية:

- تسلط الضوء على جانب مهم لم يُتناول بعمق في الدراسات السابقة، وهو التعلم الاجتماعي الانفعالي المرتبط بالألعاب التعليمية الإلكترونية.
- تسعى إلى سد فجوة بحثية قائمة على المستويين المحلي والعالمي، حيث انصب تركيز الدراسات السابقة على الجوانب المعرفية فقط.

- تعزز فهم المعلمات للكفاءات الاجتماعية والانفعالية في مرحلة الطفولة المبكرة وامكانية تنميتها من خلال الوسائل الرقمية الأهمية التطبيقية:
- تشجع معلمات مرحلة الطفولة المبكرة على توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية بما يخدم التعلم الاجتماعي الانفعالي لا المعرفي فقط.
- تبرز أهمية التعلم الاجتماعي الانفعالي كمكون أساسي في بناء شخصية الطفل وتدعو لتفعيله عملياً داخل بيئات التعلم.
- تساهم النتائج في تحسين التطبيق العملي للألعاب التعليمية الإلكترونية والتركيز على مدى مناسبتها في تعزيز كفاءات التعلم الاجتماعي الانفعالي.

حدود الدراسة

- الحدود الموضوعية: اقتصرت الدراسة في الكشف عن دور (الألعاب التعليمية الإلكترونية) في تعزيز (التعلم الاجتماعي الانفعالي)
- الحدود الزمانية: تم تطبيق هذه الدراسة خلال الفصل الدراسي الثالث من العام الدراسي ١٤٤٦هـ / ٢٠٢٥م
- الحدود المكانية: تم تطبيق هذه الدراسة على جميع مدارس الطفولة المبكرة الحكومية والخاصة بمدينة الطائف
- الحدود البشرية: اقتصرت الدراسة على عينة عشوائية من معلمات مرحلة الطفولة المبكرة التابعات لإدارة تعليم الطائف.

مصطلحات الدراسة

الألعاب التعليمية الإلكترونية

التعريف الاصطلاحي:

تعرف مرزوق (٢٠١٠) الألعاب التعليمية الإلكترونية بأنها "أسلوب يهدف على إيجاد مناخ تعليمي يمتزج فيه التحصيل الدراسي مع التسلية لغرض توليد الإثارة والتشويق التي قد تحسن اتجاه التلاميذ نحو التعلم، ويقدم موقفاً يتنافس فيه متعلم أو أكثر" (ص.١٣٦)

ويعرفها هاشم (٢٠١٧) بأنها "شكل من أشكال التعلم القائم على مجموعة من الخطوات والإجراءات المخططة التي يؤديها المتعلم على الكمبيوتر، من خلال الالتزام بقواعد معينة لتحقيق هدف تعليمي محدد في إطار تنافسي ممتع." (ص.٦١)

التعريف الإجرائي:

وتعرفها الباحثة إجرائياً في هذه الدراسة بأنها: مواقع أو تطبيقات رقمية مصممة بأسلوب تفاعلي يدمج بين التعلم واللعب والتي تعمل على جذب انتباه أطفال مرحلة الطفولة المبكرة للتعليم، واكسابهم

مجموعة من المعارف والمفاهيم والمهارات والكفاءات الاجتماعية الانفعالية في جو يتسم بالمتعة والمرح.

التعلم الاجتماعي الانفعالي:

التعريف الاصطلاحي:

تعرفه المنظمة التعاونية للتعلم الأكاديمي والاجتماعي الانفعالي (CASEL(2020 بأنه " العملية التي من خلالها يكتسب الأطفال والبالغون المعرفة والمواقف والمهارات اللازمة لفهم وإدارة العواطف وتحديد وتحقيق الأهداف الإيجابية وإظهار التعاطف مع الآخرين وإنشاء العلاقات الإيجابية والحفاظ عليها واتخاذ قرارات مسؤولة جمعية" (Para.1)

ويعرفه عامر والمصري (٢٠١٨) بأنه " القدرة على قراءة أنفسنا والتعرف على عواطفنا وتنمية مهارتنا وإدارتها؛ حتى ننجح وننتج وندرك الوعي بالآخرين ومصادقتهم، والتعامل مع الأحداث بمرونة، وابتكار طرق مشجعة للتعامل مع المواقف المختلفة والاستمتاع بالحياة". (ص.١٦٧)

التعريف الإجرائي:

وتعرفه الباحثة إجرائيا في هذه الدراسة بأنه: مجموعة من الكفاءات الاجتماعية الانفعالية المتمثلة في (الوعي الذاتي - إدارة الذات - الوعي الاجتماعي - إدارة العلاقات - اتخاذ القرارات المسؤولة) والتي تعمل على تنظيم علاقات وانفعالات طفل مرحلة الطفولة المبكرة.

الإطار النظري للدراسة:

أهداف الألعاب التعليمية الإلكترونية:

أشار (محمود، ٢٠١٥ كما ورد في الصاعدي، ٢٠٢٤) إلى مجموعة من الأهداف التي تسعى الألعاب التعليمية الإلكترونية إلى تحقيقها وذكرها في النقاط التالية:

١. تنمية الملاحظة الدقيقة للأطفال في بعض الألعاب التي تتطلب استخراج الاختلافات بين صورتين أو الكشف عن الأشياء غير المنطقية في الصورة

٢. تنمية مهارات التعلم الذاتي لدى الأطفال

٣. تشجيع الطفل على الابتكار واستخدام الخيال

٤. تعزيز التأزر الحسي الحركي لدى الأطفال

٥. تعزيز انتباه الأطفال وتركيزهم أثناء ممارسة المهام المطلوبة والأنشطة التي تحتويها الألعاب

وتضيف الباحثة على ذلك:

- تعزيز مهارات الطفل التقنية في سن مبكر والعمل على توفير الفرص للطفل في الميادين التعليمية لتجربة ذلك

- تقديم تغذية راجعة فورية للمتعلمين مما يشجع على استمرار عملية التعلم

خصائص الألعاب التعليمية الإلكترونية:

ذكرت أمين (٢٠١٨) مجموعة من الخصائص التي تختص بها الألعاب التعليمية الإلكترونية عن

الألعاب التقليدية وأوردتها فيما يلي:

١. التفاعلية **Interactivity**: وهي الموقف الذي يحدث فيه التفاعل بين الطفل واللعبة من خلال أحد الأجهزة الإلكترونية عن طريق واجهة التفاعل والتي يجب أن تتميز بالسهولة
 ٢. الفردية **Individually**: بحيث تستطيع اللعبة الإلكترونية أن تراعي متطلبات الطفل الخاصة واتجاهاته وميوله وحاجاته المختلفة وبذلك تعمل على مراعاة الفروق الفردية بين الأطفال
 ٣. التكاملية **Integration**: من خلال دمج جميع عناصر اللعبة الإلكترونية لتحقيق الهدف المنشود بشكل متكامل
 ٤. التنوع **Diversity**: ويتم ذلك من خلال توفير التنوع في اختيار المفاهيم المعروضة للطفل والمهارات التي تتطلب منه العمل عليها
 ٥. المرونة **Flexibility**: من أبرز ما تختص به الألعاب الإلكترونية ويتم ذلك من خلال القدرة على التحكم في عرض الوسائط وإجراء التعديلات عليها عند الحاجة سواء وقت التصميم أو الإنتاج أو العرض
 ٦. التزامن **Synchronization**: القدرة على عرض مجموعة من المثيرات المتنوعة بصورة متزامنة تجمع ما بين الصوت والصورة في نفس الوقت أو في أوقات متفرقة بطريقة سلسلة ومنظمة
 ٧. الرقمنة **Digitization**: وهي أساس الخصائص التي تختص بها الألعاب الإلكترونية كونها تعتمد على تحويل الصوت والصورة والفيديو من التخطيط النظري إلى التصميم الرقمي وإمكانية تخزينها ومعالجتها وعرضها باستخدام الأجهزة الإلكترونية.
- أهمية التعلم الاجتماعي الانفعالي:**
- اتفقت العديد من الأدبيات التربوية السابقة على أهمية التعلم الاجتماعي الانفعالي وذكرها كلا من (زكي، ٢٠١٨؛ سباركس، ٢٠١١؛ ميريل وجيولندر، ٢٠١٠؛ كما ورد في عبدالملاك، ٢٠٢٠) في مجموعة من النقاط وهي:
- ١- يعد التعلم الاجتماعي الانفعالي بعدا أساسيا في عملية التعلم، وذلك لأن المشاعر والعواطف والتفاعلات التي تحدث بين المعلمين والطلاب أو بين الطلاب وأقرانهم تؤثر بشكل أو بآخر في عملية التعلم.
 - ٢- أصبحت كفاءات التعلم الاجتماعي الانفعالي اليوم مطلوبة للنجاح في الحياة ولذلك دعت الحاجة إلى مراعاتها في الميادين التعليمية
 - ٣- يمتد أثر كفاءات التعلم الاجتماعي الانفعالي الإيجابية إلى كل من الأداء الأكاديمي والتحصيل الدراسي والسلوك الاجتماعي والصحة العامة.
 - ٤- التغيرات في سوق العمل: إن عالم اليوم يتغير، وتزويد الطلاب بالمعرفة والمعلومات في مجالات مختلفة، مثل العلوم والرياضيات، لا يكفي لدخول الجامعة أو سوق العمل. بل هناك حاجة أيضا إلى مهارات أخرى مثل القدرة على المشاركة وحل المشكلات والتفاعل مع الآخرين واتخاذ قرارات مسؤولة والتحلي بروح الابتكار والمثابرة.

كفاءات التعلم الاجتماعي الانفعالي حسب نموذج (Casel):

طور العلماء مجموعة من النماذج والأطر التي تفسر وتصنف كفاءات التعلم الاجتماعي الانفعالي، إلا أن من أبرزها ما قامت به الجمعية التعاونية للتعلم الأكاديمي والاجتماعي الانفعالي (Casel)، وهي جمعية تأسست على يد دانيال جولمان Daniel Goleman والمعلم الفيلسوف ايلين روكفلر جروالد Eileen Rockefeller Growald، عام ١٩٩٤ في الولايات المتحدة الأمريكية وهدفت إلى تعزيز النمو الصحي والسليم وتحقيق رفاهية التعلم للأطفال عن طريق ممارسة وتعليم كفاءات التعلم الاجتماعي الانفعالي داخل المدارس من مرحلة ما قبل المدرسة إلى التعليم الثانوي، والتي صنفها إلى (الوعي الذاتي، إدارة الذات، الوعي الاجتماعي، إدارة العلاقات، اتخاذ القرار المسؤولة). (Greenberg et al, 2003 كما ورد في سعدي وحسون، ٢٠٢٤)

ويمكن توضيح تلك الكفاءات فيما يلي:

١. الوعي الذاتي (Self-Awareness): تعبر عن قدرة الطفل على فهم مشاعره وأفكاره وقيمة الشخصية وكيف تؤثر على سلوكه في المواقف المختلفة ويشمل أيضا قدرته في التعرف على نقاط القوة والضعف لديه وتعزيز الشعور بالثقة بالنفس للوصول للأهداف المحددة.
٢. إدارة الذات (Self-Management): تعبر عن قدرة الطفل على إدارة مشاعره وأفكاره وسلوكياته بفاعلية في مواقف مختلفة للعمل على تحقيق الأهداف والتطلعات. ويشمل أيضا القدرة على تأجيل الإرضاء الفوري، وإدارة القلق والتوتر، وتعزيز الشعور بالدافعية والمسؤولية لتحقيق الأهداف سواء كانت شخصية أو جماعية.
٣. الوعي الاجتماعي (Social - Awareness): تعبر عن قدرة الطفل على تقبل وفهم وجهات نظر الآخرين والتعاطف معهم، ويشمل ذلك كل من له خلفية وثقافة مختلفة عنه، وأيضا القدرة على الشعور بالتعاطف معهم، وفهم معايير سلوك البيئات المختلفة خاصة الاجتماعية والتاريخية.
٤. إدارة العلاقات (Relationship Skills): تعبر عن قدرة الطفل على إقامة العلاقات الداعمة وكيفية المحافظة عليها، والتعاون بفاعلية في البيئات الجماعية المتنوعة. ويشمل أيضا القدرة على التواصل مع الجماعة، والاستماع النشط، والتعاون، وحل المشكلات والتفاوض بشأن النزاعات بشكل بناء، وطلب أو تقديم المساعدة عند الحاجة دون قيود.
٥. اتخاذ القرارات المسؤولة (Responsible Decision-Making): تعبر عن قدرة الطفل على اتخاذ قرارات واعية وبناءة فيما يتعلق بسلوكه الشخصي والتفاعلات الاجتماعية في مواقف مختلفة. ويشمل أيضا القدرة على تبني المعايير الأخلاقية، وتقييم فوائد وعواقب ومخاطر القرارات المختلفة على المستوى الشخصي والاجتماعي. (casel, 2020).

دور الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعلم الاجتماعي الانفعالي:

توفر طبيعة الألعاب الإلكترونية فرصاً للعب الأدوار وحرية التعبير عن المشاعر والانفعالات دون إيذاء الآخرين، بعبارة أخرى يمتلك اللاعبون مفتاح التعبير عن المشاعر والانفعالات والتفاعل مع الأحداث، فمن خلالها يتم تطوير التعاطف وهو أحد مهارات الذكاء العاطفي التي ناقشها جولمان في نظريته حول الذكاء العاطفي، والذي يحدث من خلال تقمص الشخصيات والمحاكاة لفهم الخبرات الاجتماعية التي يمر بها الآخرون. وأيضاً تتمتع الألعاب الإلكترونية بخاصية تحفيز الدافعية لدى الطلاب والتي تعد كذلك من مهارات الذكاء العاطفي، وبناءً على ذلك أصبح من الضروري أن نعلم الأطفال كيفية التفاعل مع هذه الألعاب بطريقة سليمة، وكيف لهم أن يعبروا عن انفعالاتهم ومشاعرهم بطريقة ايجابية تخلو من العنف اللفظي والجسدي. وقد ظهرت جهود عدة حاولت دراسة الأثر الإيجابي للألعاب الإلكترونية على جوانب النمو الاجتماعي والانفعالي للطفل، فجاءت دراسة (strein & kachman, 2004 كما ورد في حجازي، ٢٠١٠) والتي هدفت إلى معرفة تأثير الألعاب الإلكترونية في التعليم على سلوك التعاون لدى الأطفال بعمر (٥-٧) سنوات، وعلى دافعتهم للتعلم، وتكونت عينة الدراسة من (٦٥) طفلاً وطفلة، فجاءت النتائج وبشكل دال احصائياً أن الألعاب الإلكترونية تخلق نوعاً من التحدي لدى الأطفال، وهذا ما يرفع من دافعتهم ومتعتهم في التعلم، إذ كانوا أفراد عينة الدراسة أكثر انسجاماً وحماسة ودافعية للتعلم بطريقة الألعاب الإلكترونية من الدروس التي درّست لهم بالطريقة التقليدية، وظهر أيضاً أن سلوك التعاون بين هؤلاء الأطفال ازداد بشكل دال في المواقف المدرسية المختلفة، مما قلل من نسبة الخجل الزائد لدى بعض أفراد العينة مما يشير إلى فاعلية تنمية النواحي الإيجابية كالتعاون والدافعية والجرأة لدى الأطفال من خلال ممارسة الألعاب الإلكترونية الهادفة.

ومما لا شك فيه؛ أن الألعاب التعليمية الإلكترونية هي وسيلة للتفاعل مع الآخرين وخاصة عندما يتم استخدامها بشكل تعاوني في مجموعات، ولها آثارها على المهارات الاجتماعية والانفعالية مثل التعاون والمنافسة والتكيف وتكوين الصداقات والعلاقات واكتساب مهارة التفاوض. كما أنها تمتاز بالقدرة على خلق أدوار تجعلها فعالة في اكتساب القيم والاتجاهات ونقلها، وتنمية احترام الذات مما يساهم في النضج الاجتماعي للأطفال، خاصة عندما يكون اللعب تشاركي مع الاقران. فمثلاً من خلال مناقشتهم حول كيفية الوصول لحل المشكلة أو قدرتهم على توزيع الأدوار أثناء اللعب وغيرها من المهارات التي يمتد أثرها وتعمل على إعدادهم بشكل صحيح للحياة خلف أسوار المدرسة. (حجازي، ٢٠١٠).

منهجية الدراسة وإجراءاتها:

منهج الدراسة

لتحقيق أهداف الدراسة الحالية استخدمت الباحثة المنهج الوصفي (المسحي) وذلك بناءً على طبيعة الدراسة وللكشف عن دور الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعزيز التعلم الاجتماعي الانفعالي في مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر المعلمات مجتمع وعينة الدراسة

يتكون مجتمع الدراسة من جميع معلمات مرحلة الطفولة المبكرة الحكومية والخاصة بمدينة الطائف والبالغ عددهن (٢٢٧٥)، للعام الدراسي ١٤٤٦هـ / ٢٠٢٥م بحسب ماورد من إدارة التعليم بمدينة الطائف، وتكونت عينة الدراسة من (٢٥٨) معلمة من معلمات مرحلة الطفولة المبكرة، من إجمالي المجتمع الأصلي. تم اختيارهن بالطريقة العشوائية وتوزيعهن وفقًا للمتغيرات الديموغرافية (سنوات الخبرة - نوع المدرسة - الدورات التقنية - الصف الدراسي).

أداة البحث

استخدمت الباحثة أداة الاستبانة؛ لتحقيق أهداف الدراسة والإجابة على أسئلتها، وللكشف عن دور الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعزيز التعلم الاجتماعي الانفعالي في مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر المعلمات، واعتمدت الباحثة في بناء الأداة على المراجع والادبيات السابقة والتي من أبرزها: نموذج المنظمة التعاونية للتعلم الأكاديمي والاجتماعي الانفعالي (CASEL, 2020) وكذلك الدراسات العلمية الأخرى ذات الصلة بالمتغيرات، وتكونت أداة الدراسة في صورتها النهائية من جزئين أساسيين:

- الجزء الأول: البيانات الأولية لعينة الدراسة متمثلة في (سنوات الخبرة - نوع المدرسة - الدورات التقنية - الصف الدراسي)

- الجزء الثاني: فقرات الاستبانة التي تتناول دور الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعزيز التعلم الاجتماعي الانفعالي في مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر المعلمات، والتي تكونت من (٣٠) فقرة مقسمة على خمسة محاور رئيسية وهي:

١. دور الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعزيز الوعي الذاتي في مرحلة الطفولة المبكرة (٦ فقرات

٢. دور الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعزيز إدارة الذات في مرحلة الطفولة المبكرة (٦ فقرات

٣. دور الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعزيز الوعي الاجتماعي في مرحلة الطفولة المبكرة (٦ فقرات

٤. دور الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعزيز إدارة العلاقات في مرحلة الطفولة المبكرة (٦ فقرات

٥. دور الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعزيز اتخاذ القرارات المسؤولة في مرحلة الطفولة المبكرة (٦ فقرات

الصدق الظاهري:

تأكدت الباحثة من صدق الأداة الظاهري وذلك بعرضها في صورتها الأولية على مجموعة من المحكمين ذوي الاختصاص، إذ بلغ عددهم سبعة محكمين، وذلك للتأكد من سلامة الصياغة اللغوية ووضوح الفقرات ومدى انتماءها لكل محور، بالإضافة إلى اقتراح أي ملاحظات أو تعديلات قد يرونها مناسبة من حذف أو إضافة أو إعادة صياغة. وقد أجرى المحكمون بعض التعديلات في صياغة بعض الفقرات واستبدالها بفقرات أكثر مناسبة. وبعد استرجاعها من المحكمين تم إجراء التعديلات المطلوبة والتي تم التوصية بها، فأصبحت الاستبانة في صورتها النهائية مكونة من ٣٠ فقرة.

صدق الاتساق الداخلي:

تم التحقق من صدق الاتساق الداخلي للاستبانة من خلال تطبيقها على عينة استطلاعية مكونة من (٣٥) معلمة من معلمات الطفولة المبكرة بمدينة الطائف. تم حساب معاملات ارتباط بيرسون بين درجة كل فقرة والدرجة الكلية للمحور الذي ينتمي إليه، وذلك بهدف التأكد من اتساق الفقرات مع المحاور التي تقيسها. وكانت النتائج كما هو موضح في الجدول التالي:

جدول (١):

قيم صدق الاتساق الداخلي لفقرات الاستبانة باستخدام معامل ارتباط بيرسون (ن=٣٥)

رقم الفقرة	الوعي الذاتي	إدارة الذات	الوعي الاجتماعي	إدارة العلاقات	اتخاذ قرارات مسؤولة
معامل الارتباط	معامل الارتباط	معامل الارتباط	معامل الارتباط	معامل الارتباط	معامل الارتباط
1	0.47*	0.46*	0.58*	0.61**	0.56*
2	0.51*	0.50*	0.49*	0.60**	0.53*
3	0.55*	0.62*	0.57*	0.52*	0.61**
4	0.59*	0.54*	0.52*	0.63**	0.55*
5	0.62*	0.56*	0.60**	0.64**	0.60**
6	0.53*	0.58*	0.61**	0.52*	0.59*

تشير نتائج جدول (١) إلى تراوح قيم معاملات ارتباط بيرسون بين درجة كل فقرة والدرجة الكلية للمحور الذي تنتمي إليه؛ حيث تراوحت هذه القيم في محور الوعي الذاتي بين (٠.٤٧ - ٠.٦٢)، وفي محور إدارة الذات بين (٠.٤٦ - ٠.٦٢)، بينما تراوحت في محور الوعي الاجتماعي بين (٠.٤٩ - ٠.٦١)، ومحور إدارة العلاقات بين (٠.٥٢ - ٠.٦٤)، وفي محور اتخاذ قرارات مسؤولة بين (٠.٥٣ - ٠.٦١)، وجميعها قيم موجبة ودالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠٥) أو (٠.٠١)، مما يعني أن الفقرات تقيس ما يقيسه المحور الذي تنتمي إليه، ويعكس ذلك اتساقاً داخلياً جيداً يؤكد صدق الاتساق الداخلي لأداة الدراسة، ويعزز موثوقيتها في جمع البيانات اللازمة لتحقيق أهداف الدراسة.

كما تم حساب صدق الاتساق الداخلي لكل محور من محاور الاستبانة من خلال حساب معامل ارتباط بيرسون بين الدرجة الكلية لكل محور والدرجة الكلية للاستبانة، وكانت النتائج كما هو موضح في الجدول التالي.

جدول (٢):

قيم صدق الاتساق الداخلي لمحاور الاستبانة باستخدام معامل ارتباط بيرسون (ن=٣٥)

م	المتغير	عدد الفقرات	معامل الارتباط
1	الوعي الذاتي	6	0.72
2	إدارة الذات	6	0.74
3	الوعي الاجتماعي	6	0.70
4	إدارة العلاقات	6	0.76
5	اتخاذ قرارات مسؤولة	6	0.78

تشير النتائج في جدول (٢) إلى أن معاملات الارتباط بين الدرجة الكلية لكل محور من محاور الاستبانة والدرجة الكلية للاستبانة تراوحت بين (٠.٧٠) و(٠.٧٨)، وجميعها قيم موجبة ودالة إحصائياً عند مستوى (٠.٠١)، مما يؤكد تمتع الاستبانة بدرجة كبيرة من صدق الاتساق الداخلي، ويضمن صلاحيتها لقياس متغيرات الدراسة وجمع البيانات.

ثبات أداة الدراسة:

تم التحقق من ثبات الاستبانة باستخدام معامل كرونباخ ألفا (Cronbach's Alpha) ، وقد تم حساب قيمة المعامل لكل محور من محاور الاستبانة، بالإضافة إلى الاستبانة ككل، وذلك بهدف التأكد من اتساق الاستجابات وتجانس بنود الأداة. وجاءت النتائج كما هو موضح في الجدول التالي:

جدول (٣):

قيم معامل الثبات الداخلي باستخدام كرونباخ ألفا لمحاور الاستبانة والدرجة الكلية

م	المتغير	عدد الفقرات	معامل الارتباط
1	الوعي الذاتي	6	0.83
2	إدارة الذات	6	0.86
3	الوعي الاجتماعي	6	0.84
4	إدارة العلاقات	6	0.85
5	اتخاذ قرارات مسؤولة	6	0.82
6	الاستبانة ككل	30	0.86

تشير نتائج جدول (٣) إلى أن معاملات الثبات لمحاور الاستبانة تراوحت بين (٠.٨٢) و (٠.٨٦)، إذ بلغ لمحور الوعي الذاتي (٠.٨٣)، إدارة الذات (٠.٨٦)، الوعي الاجتماعي (٠.٨٤)، إدارة العلاقات (٠.٨٥)، اتخاذ قرارات مسؤولة (٠.٨٢)، بينما بلغت قيمة معامل الثبات للاستبانة ككل (٠.٨٦). وتدل هذه القيم على تمتع الاستبانة ككل ومحاورها بقيم مرتفعة من الثبات، مما يؤكد صلاحيتها لقياس متغيرات الدراسة وجمع البيانات.

أساليب تحليل البيانات:

بعد الانتهاء من جمع البيانات وتفرغ استجابات افراد العينة، تمت معالجة البيانات احصائيا باستخدام (spss) ووزعت الدرجات وفق تدرج الفئات التالي في جدول (٤)

جدول (٤):

تقديرات مقياس ليكرت الخماسي لتفسير قيم المتوسطات الحسابية

الفئة	غير موافق بشدة	غير موافق	محايد	موافق	موافق بشدة
المدى	1.00 - 1.79	1.80 - 2.59	2.60 - 3.39	3.40 - 4.19	4.20 - 5.00

واعتمدت الدراسة على بعض أساليب الإحصاء الوصفي لوصف خصائص العينة ووصف البيانات والإجابة على الأسئلة كالاتي: المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية ومعامل ارتباط بيرسون للتحقق من صدق الاتساق الداخلي للأداة، ومعامل الثبات كرونباخ ألفا لتقدير ثبات الأداة، وأخيرا اختبار (T) لعينتين مستقلتين لتحليل الفروق في استجابات العينة.

مناقشة النتائج وتفسيرها:

أولا: عرض النتائج المتعلقة بالسؤال الأول ومناقشتها

وللإجابة عن السؤال الأول الذي ينص على: "ما دور الألعاب التعليمية الإلكترونية تعزيز الوعي الذاتي في مرحلة الطفولة المبكرة؟" تم تحليل استجابات عينة الدراسة وحساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية ومعاملات الاختلاف، بهدف التعرف على مدى مساهمة الألعاب الإلكترونية في تعزيز كفاءة الوعي الذاتي لدى الأطفال، كما هو موضح في الجدول التالي:

جدول (٥)

تحليل المتوسطات والانحرافات المعيارية ومعامل الاختلاف لمحور الوعي الذاتي

م	العبارات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	معامل الاختلاف	التقدير	الترتبة
1	تسهم الألعاب التعليمية الإلكترونية في زيادة فهم الأطفال لمشاعرهم المختلفة (فرح - حزن - غضب - حماس - انزعاج).	4.31	0.87	20.12	أوافق بشدة	1
2	تساعد الألعاب التعليمية الإلكترونية الأطفال على التعبير عن المشاعر المختلفة.	4.21	0.84	20.02	أوافق بشدة	3
3	تمكن الألعاب التعليمية الإلكترونية الأطفال من إدراك نقاط قوتهم.	4.18	0.86	20.58	أوافق	5
4	تمكن الألعاب التعليمية الإلكترونية الأطفال من اكتشاف اهتماماتهم الشخصية.	4.26	0.8	18.72	أوافق بشدة	2
5	تنمي الألعاب التعليمية الإلكترونية شعور الأطفال بالكفاءة الذاتية.	4.19	0.84	20.05	أوافق	4
6	تمكن الألعاب التعليمية الإلكترونية الأطفال من تكوين مشاعر إيجابية نحو الذات.	4.04	0.92	22.68	أوافق	6
	المتوسط الحسابي الكلي	4.2	0.08	1.99	أوافق	

تشير النتائج الواردة في جدول (٥) إلى أن تقدير معلمات مرحلة الطفولة المبكرة لدور الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعزيز الوعي الذاتي لدى الأطفال جاء بدرجة مرتفعة، حيث بلغ المتوسط الحسابي الكلي (٤.٢٠)، بانحراف معياري (٠.٠٨)، ومعامل اختلاف نسبته (١.٩٩٪)، مما يعكس تقارباً كبيراً في وجهات نظر أفراد العينة حول أهمية هذا الدور. أما فيما يتعلق بتحليل الاستجابات على مستوى العبارات، فقد جاءت العبارة رقم (١)، التي تنص على: "تسهم الألعاب التعليمية الإلكترونية في زيادة فهم الأطفال لمشاعرهم المختلفة (فرح - حزن - غضب - حماس - انزعاج)"، في المرتبة الأولى بمتوسط حسابي (٤.٣١)، مما يدل على إدراك عالٍ من قبل المعلمات لدور هذه الألعاب في تعزيز فهم الأطفال لمشاعرهم وانفعالاتهم المختلفة، وهو ما يعكس وعيهم بمظاهر كفاءة الوعي الذاتي كمهارة أساسية في التعلم الاجتماعي الانفعالي. وفي المقابل، جاءت العبارة رقم (٦)، التي تنص على: "تمكن الألعاب التعليمية الإلكترونية الأطفال من تكوين مشاعر إيجابية نحو الذات"، في المرتبة الأخيرة بمتوسط حسابي (٤.٠٤)، ورغم أن المتوسط ما زال يقع ضمن فئة "أوافق"، إلا أن ذلك يشير إلى أن المعلمات كن أقل تقديرًا نسبيًا لهذه المهارة مقارنة ببقية مهارات الوعي الذاتي المدروسة. وعند النظر إلى بقية العبارات، يتبين أن المتوسطات الحسابية تراوحت بين (٤.٠١٨) و (٤.٢٦)، مع معاملات اختلاف منخفضة نسبيًا تراوحت بين (١٨.٧٢٪) و (٢٢.٦٨٪)، مما يدل على أن استجابات المعلمات اتسمت بتقارب نسبي وعدم وجود تباين حاد في آرائهن، وهو ما يدعم تجانس التقديرات حول دور الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعزيز كفاءة الوعي الذاتي. وبصفة عامة، تعكس النتائج إدراك معلمات مرحلة الطفولة المبكرة لأهمية توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في دعم الوعي الذاتي للأطفال، سواء في جانب فهم المشاعر والانفعالات المختلفة أو في بناء صورة إيجابية للذات، مما يعزز من قدرة الطفل على التعامل مع ذاته بوعي وكفاءة في المواقف الحياتية المختلفة، ويبرز أهمية دمج هذه الأنشطة الرقمية ضمن المناهج والبرامج التربوية الموجهة لهذه المرحلة الحساسة. وهذه النتيجة تتفق

جزئيًا مع دراسة (الحري، ٢٠٢١) في أثر الألعاب التعليمية على تعزيز مفهوم الذات والثقة بالنفس، إلا أنها تختلف معها في كونها أجريت في بيئة تعليمية تقليدية، بينما تناولت هذه الدراسة الألعاب التعليمية في بيئتها الإلكترونية.

ثانيًا: إجابة السؤال الثاني

ولإجابة عن السؤال الثاني الذي ينص على: "ما دور الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعزيز إدارة الذات في مرحلة الطفولة المبكرة" تم تحليل استجابات عينة الدراسة وحساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية ومعاملات الاختلاف، بهدف التعرف على مدى مساهمة الألعاب الإلكترونية في تعزيز كفاءة إدارة الذات لدى الأطفال، كما هو موضح في الجدول التالي

جدول (٦):

تحليل المتوسطات والانحرافات المعيارية ومعامل الاختلاف لمحور إدارة الذات

م	العبارات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	معامل الاختلاف	التقدير	الرتبة
1	تحسن الألعاب التعليمية الإلكترونية من قدرة الأطفال على التحكم في مشاعرهم.	3.65	1.04	28.62	أوافق	6
2	تنمي الألعاب التعليمية الإلكترونية قدرة الأطفال على اختيار أهداف قابلة للتحقيق.	3.91	0.86	21.99	أوافق	3
3	تشجع الألعاب التعليمية الإلكترونية الأطفال على إيجاد طرق جديدة لتحقيق الأهداف.	4.07	0.83	20.35	أوافق	2
4	تحفز الألعاب التعليمية الإلكترونية الأطفال على التعلم المستمر.	4.19	0.81	19.39	أوافق	1
5	تنمي الألعاب التعليمية الإلكترونية قدرة الأطفال على التركيز لفترات أطول.	3.79	1.09	28.69	أوافق	4
6	تكسب الألعاب التعليمية الإلكترونية الأطفال مهارة إدارة الوقت بفاعلية.	3.73	1.11	29.69	أوافق	5
	المتوسط الحسابي الكلي	3.89	0.19	4.88	أوافق	

تشير النتائج الواردة في جدول (٦) إلى أن تقدير معلمات مرحلة الطفولة المبكرة لدور الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعزيز إدارة الذات لدى الأطفال جاء بدرجة مرتفعة، حيث بلغ المتوسط الحسابي الكلي (٣.٨٩)، بانحراف معياري (٠.١٩)، ومعامل اختلاف نسبته (٤.٨٨٪)، مما يعكس تقاربًا كبيرًا في وجهات نظر أفراد العينة حول أهمية هذا الدور. أما فيما يتعلق بتحليل الاستجابات على مستوى العبارات، فقد جاءت العبارة رقم (٤)، التي تنص على: "تحفز الألعاب التعليمية الإلكترونية الأطفال على التعلم المستمر"، في المرتبة الأولى بمتوسط حسابي (٤.١٩)، مما يدل على إدراك مرتفع لدى المعلمات لدور هذه الألعاب في تعزيز الدافعية الذاتية لدى الأطفال واستمرارية تعلمهم بفاعلية. وفي المقابل، جاءت العبارة رقم (١)، التي تنص على: "تحسن الألعاب التعليمية الإلكترونية من قدرة الأطفال على التحكم في مشاعرهم"، في المرتبة الأخيرة بمتوسط حسابي (٣.٦٥)، مما يشير إلى أن المعلمات أبدین تقديرًا أقل نسبيًا لهذه المهارة مقارنة ببقية مهارات إدارة الذات، رغم بقائها ضمن فئة "أوافق". وعند النظر إلى بقية العبارات، يتبين أن المتوسطات الحسابية تراوحت بين (٣.٧٣) و(٤.٠٧)، مع معاملات اختلاف معتدلة تراوحت بين (١٩.٣٩٪) و(٢٩.٦٩٪)، مما يدل على وجود تقارب نسبي في تقديرات المعلمات، مع بعض التباين في تقييم أهمية بعض الجوانب المتعلقة بمهارات إدارة الذات، مثل التركيز

وإدارة الوقت. وبصفة عامة، تعكس النتائج إدراك معلمات مرحلة الطفولة المبكرة لأهمية الألعاب التعليمية الإلكترونية كوسيلة فاعلة في تنمية مهارات إدارة الذات لدى الأطفال، خاصة فيما يتعلق بالدافعية للتعلم وتحفيزهم على التعلم المستمر، وتنمية قدرتهم على تحديد الأهداف، وإيجاد حلول إبداعية لتحقيقها، مما يعزز استقلاليتهم وتنظيمهم الذاتي في مختلف مواقف الحياة اليومية. وهذه النتيجة تتفق بشكل غير مباشر مع الدراسات التي أكدت على دور الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعزيز الدافعية والتعلم المستمر ووجود علاقة طردية بينهما وكذلك تنمية بعض ابعاد الدافعية للإنجاز مثل (المثابرة - التخطيط للمستقبل - تحمل المسؤولية - حب الاستطلاع). وهذا كما جاء في دراسة كلا من (عبدالملاك وآخرون، ٢٠٢٠؛ Sabirli & Çoklar, 2020؛ أبو عبا والمهنا، ٢٠٢٢).

ثالثاً: إجابة السؤال الثالث:

وللإجابة عن السؤال الثالث الذي ينص على: "ما دور الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعزيز الوعي الاجتماعي في مرحلة الطفولة المبكرة؟"، تم تحليل استجابات عينة الدراسة وحساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية ومعاملات الاختلاف، بهدف التعرف على مدى مساهمة الألعاب الإلكترونية في تعزيز جوانب الوعي الاجتماعي لدى الأطفال، كما هو موضح في الجدول التالي:

جدول (٧)

تحليل المتوسطات والانحرافات المعيارية ومعامل الاختلاف لمحور الوعي الاجتماعي

م	العبارات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	معامل الاختلاف	التقدير	الرتبة
1	تساعد الألعاب التعليمية الإلكترونية الأطفال على فهم مشاعر الآخرين.	3.78	1.02	27.1	أوافق	5
2	تشجع الألعاب التعليمية الإلكترونية الأطفال على إظهار التعاطف مع الآخرين.	3.7	1.07	28.8	أوافق	6
3	تعزز الألعاب التعليمية الإلكترونية من وعي الأطفال بالتنوع الثقافي في مجتمعهم.	4.0	0.86	21.5	أوافق	1
4	تنمي الألعاب التعليمية الإلكترونية قدرة الأطفال على تقبل وجهات النظر المختلفة.	3.83	0.93	24.3	أوافق	4
5	تشجع الألعاب التعليمية الإلكترونية الأطفال على التعبير عن الامتنان للآخرين عند اللزوم.	3.84	0.91	23.61	أوافق	3
6	تشجع الألعاب التعليمية الإلكترونية الأطفال على التفاعل الإيجابي مع الآخرين.	3.98	0.92	23.11	أوافق	2
	المتوسط الحسابي الكلي	3.86	0.11	2.74	أوافق	

تشير النتائج الواردة في جدول (٧) إلى أن تقدير معلمات مرحلة الطفولة المبكرة لدور الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعزيز الوعي الاجتماعي لدى الأطفال جاء بدرجة مرتفعة، حيث بلغ المتوسط الحسابي الكلي (٣.٨٦)، بانحراف معياري (٠.١١)، ومعامل اختلاف نسبته (٢.٧٤٪)، مما يدل على وجود تقارب في وجهات نظر أفراد العينة نحو هذا الدور. أما فيما يتعلق بتحليل الاستجابات على مستوى العبارات، فقد جاءت العبارة رقم (٣)، التي تنص على: "تعزز الألعاب التعليمية الإلكترونية من وعي الأطفال بالتنوع الثقافي في مجتمعهم"، في المرتبة الأولى بمتوسط حسابي (٤.٠٠)، مما يشير إلى إدراك مرتفع لدى المعلمات لأهمية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في زيادة تقبل التنوع الثقافي لدى الأطفال. وفي المقابل، جاءت العبارة رقم (٢)، التي تنص على: "تشجع الألعاب التعليمية

الإلكترونية الأطفال على إظهار التعاطف مع الآخرين"، في المرتبة الأخيرة بمتوسط حسابي (٣.٧٠)، مما يدل على أن تقدير المعلمات لهذا الجانب الاجتماعي، وإن كان إيجابياً، إلا أنه جاء بدرجة أقل مقارنة ببقية العبارات. وعند النظر إلى بقية العبارات، يتضح أن المتوسطات الحسابية تراوحت بين (٣.٧٨) و (٣.٩٨)، مع معاملات اختلاف معتدلة تراوحت بين (٢١.٥٠٪) و (٢٨.٩٢٪)، مما يعكس وجود تقارب نسبي في تقديرات المعلمات مع تباين محدود في بعض الاستجابات المتعلقة بفهم مشاعر الآخرين وتقبل وجهات النظر المختلفة. وبصفة عامة، تؤكد النتائج على أن معلمات مرحلة الطفولة المبكرة يُدركن أهمية دور الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعزيز وعي الأطفال بذواتهم الاجتماعية، وتنمية قدرتهم على التفاعل مع الآخرين إيجابياً، وإظهار التعاطف، واحترام الاختلافات الثقافية. وتفتقر هذه النتيجة إلى إمكانية ربطها بالدراسات السابقة ويعود ذلك إلى ندرة الدراسات التي تناولت أثر الألعاب التعليمية الإلكترونية على مفهوم الوعي الاجتماعي بشكل صريح، إلا أنه يمكن تفسير هذه النتيجة في ضوء ما أشار إليه كلاً من (Ahmed et al., 2020؛ de la Barrera et al., 2020) نصر وآخرون ٢٠٢٢؛ سعدي وحسون ٢٠٢٤) من أهمية الاهتمام بتعزيز كفاءات التعلم الاجتماعي الانفعالي بأي وسيلة كانت لما لها من أثر ملموس في دعم مظاهر النمو الاجتماعي.

رابعاً: إجابة السؤال الرابع:

وللإجابة عن السؤال الرابع الذي ينص على: "ما دور الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعزيز إدارة العلاقات في مرحلة الطفولة المبكرة؟"، تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية ومعاملات الاختلاف، للكشف عن مدى إسهام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات إدارة العلاقات لدى الأطفال، كما هو موضح في الجدول التالي:

جدول (٨)

تحليل المتوسطات والانحرافات المعيارية ومعامل الاختلاف لمحوّر إدارة العلاقات

م	العبارات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	معامل الاختلاف	التقدير	الرتبة
1	تكسب الألعاب التعليمية الإلكترونية الأطفال مهارة التعاون خلال العمل الجماعي.	4.02	0.91	22.64	أوافق	3
2	تنمي الألعاب التعليمية الإلكترونية لدى الأطفال مهارات القيادة.	4.06	0.87	21.33	أوافق	2
3	تساعد الألعاب التعليمية الإلكترونية الأطفال على بناء علاقات اجتماعية إيجابية قائمة على الاحترام.	3.85	0.98	25.58	أوافق	5
4	تكسب الألعاب التعليمية الإلكترونية الأطفال مهارة التفاوض لحل النزاعات.	3.81	0.97	25.39	أوافق	6
5	تشجع الألعاب التعليمية الإلكترونية الأطفال على تقديم المساعدة للآخرين.	3.95	0.9	22.8	أوافق	4
6	تشجع الألعاب التعليمية الإلكترونية الأطفال على طلب المساعدة من الآخرين عند الحاجة.	4.06	0.81	19.85	أوافق	2
	المتوسط الحسابي الكلي	3.96	0.1	2.49	أوافق	

تشير النتائج الواردة في جدول (٨) إلى أن تقدير معلمات مرحلة الطفولة المبكرة لدور الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعزيز إدارة العلاقات الاجتماعية لدى الأطفال جاء بدرجة مرتفعة، حيث بلغ

المتوسط الحسابي الكلي (٣.٩٦)، بانحراف معياري (٠.١)، ومعامل اختلاف نسبته (٢.٤٩٪)، مما يدل على وجود تقارب كبير في وجهات نظر أفراد العينة نحو هذا الدور. أما فيما يتعلق بتحليل الاستجابات على مستوى العبارات، فقد جاءت العبارة رقم (٢)، التي تنص على: "تنمي الألعاب التعليمية الإلكترونية لدى الأطفال مهارات القيادة"، في المرتبة الأولى بمتوسط حسابي (٤.٠٦)، مما يعكس إدراكاً مرتفعاً من قبل المعلمات لأهمية دور الألعاب التعليمية الإلكترونية في تطوير مهارات القيادة والتأثير الاجتماعي لدى الأطفال. وفي المقابل، جاءت العبارة رقم (٤)، التي تنص على: "تكتسب الألعاب التعليمية الإلكترونية الأطفال مهارة التفاوض لحل النزاعات"، في المرتبة الأخيرة بمتوسط حسابي (٣.٨١)، مما يشير إلى اتفاق جيد من أفراد العينة على أهمية دور الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات التفاوض، وإن كانت بدرجة أقل نسبياً مقارنة بالمهارات القيادية. وعند تحليل بقية العبارات، يتضح أن المتوسطات الحسابية تراوحت بين (٣.٨٥) و (٤.٠٦)، مع معاملات اختلاف معتدلة تراوحت بين (١٩.٨٥٪) و (٢٥.٥٨٪)، مما يدل على وجود مستوى جيد من الاتفاق مع تفاوت محدود في تقدير بعض الأبعاد الفرعية المتعلقة ببناء العلاقات الاجتماعية والتعاون. وبصفة عامة، تؤكد النتائج أن معلومات مرحلة الطفولة المبكرة يدركن أهمية دمج الألعاب التعليمية الإلكترونية كوسيلة فعالة لتنمية مهارات الأطفال الاجتماعية، سواء من حيث التعاون أو القيادة أو بناء العلاقات القائمة على الاحترام المتبادل، بما يساهم في إعدادهم لحياة اجتماعية ناجحة داخل وخارج بيئة التعلم. وهذه النتيجة تتفق مع ما جاء في دراسة (محيسن وحمد، ٢٠١٧) فيما يتعلق بفاعلية دور الألعاب التعليمية المحوسبة في تنمية مهارات التفاعل الاجتماعي.

خامساً: إجابة السؤال الخامس:

وللإجابة عن السؤال الخامس الذي ينص على: "ما دور الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعزيز اتخاذ القرارات المسؤولة في مرحلة الطفولة المبكرة؟"، تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية ومعاملات الاختلاف، وذلك للتعرف على أثر الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات اتخاذ القرار لدى الأطفال، كما هو موضح في الجدول التالي:

جدول (٩)

تحليل المتوسطات والانحرافات المعيارية ومعامل الاختلاف لمحور اتخاذ قرارات مسؤولة

م	العبارات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	معامل الاختلاف	التقدير	الرتبة
1	تعزز الألعاب التعليمية الإلكترونية قدرة الأطفال على التفكير الناقد.	4.0	0.85	21.35	أوافق	3
2	تعزز الألعاب التعليمية الإلكترونية قدرة الأطفال على اتخاذ قراراتهم بأنفسهم.	4.08	0.8	19.62	أوافق	1
3	تشجع الألعاب التعليمية الإلكترونية الأطفال على التفكير في العواقب قبل اتخاذ القرارات.	3.84	0.95	24.76	أوافق	4
4	تشجع الألعاب التعليمية الإلكترونية الأطفال على تحمل مسؤولية قراراتهم الشخصية.	4.0	0.88	21.94	أوافق	3
5	تشجع الألعاب التعليمية الإلكترونية الأطفال على اتخاذ قرارات تراعي مصلحة الجميع.	3.71	1.02	27.44	أوافق	6
6	تساهم الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الأطفال أهمية احترام قرارات الآخرين.	3.8	0.97	25.57	أوافق	5
	المتوسط الحسابي الكلي	3.9	0.13	3.34	أوافق	

تشير النتائج الواردة في جدول (٩) إلى أن تقدير معلمات مرحلة الطفولة المبكرة لدور الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعزيز اتخاذ القرارات المسؤولة لدى الأطفال جاء بدرجة مرتفعة، حيث بلغ المتوسط الحسابي الكلي (٣.٩١)، بانحراف معياري (٠.١٣)، ومعامل اختلاف نسبته (٣.٣٤٪)، مما يدل على وجود تقارب كبير في وجهات نظر أفراد العينة نحو هذا الدور. أما فيما يتعلق بتحليل الاستجابات على مستوى العبارات، فقد جاءت العبارة رقم (٢)، التي تنص على: "تعزز الألعاب التعليمية الإلكترونية قدرة الأطفال على اتخاذ قراراتهم بأنفسهم"، في المرتبة الأولى بمتوسط حسابي (٤.٠٨)، مما يعكس وعياً عالياً لدى المعلمات بأهمية دور هذه الألعاب في تنمية استقلالية الأطفال في اتخاذ قراراتهم الشخصية. وفي المقابل، جاءت العبارة رقم (٥)، التي تنص على: "تشجع الألعاب التعليمية الإلكترونية الأطفال على اتخاذ قرارات تراعي مصلحة الجميع"، في المرتبة الأخيرة بمتوسط حسابي (٣.٧١)، مما يشير إلى اتفاق أقل نسبياً على هذا الجانب، رغم بقائه ضمن مستوى "موافق". وبالنظر إلى بقية العبارات، يتضح أن المتوسطات الحسابية تراوحت بين (٣.٨) و(٤.٠٨)، مع معاملات اختلاف معتدلة تراوحت بين (١٩.٦١٪) و(٢٧.٤٩٪)، مما يدل على أن تقديرات المعلمات لأهمية كل عبارة كانت متقاربة إلى حد كبير مع بعض التفاوت البسيط. وبصفة عامة، تعكس النتائج إدراكاً قوياً لدى معلمات مرحلة الطفولة المبكرة لدور الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعزيز جوانب التفكير النقدي، وتحمل المسؤولية، والقدرة على اتخاذ قرارات مدروسة لدى الأطفال، بما يدعم بناء شخصيات قادرة على التعامل مع المواقف الحياتية بثقة واستقلالية. وقد تفسر هذه النتيجة في ضوء ما أشار إليه عطيفي وآخرون (٢٠٢٤) حيث أكدت الدراسة على فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارة حل المشكلات.

توصيات الدراسة

استناداً إلى ما سبق استعرضه في هذه الدراسة وفي ضوء نتائجها توصي الباحثة بالتالي:

١. تعريف معلمات الطفولة المبكرة بكفاءات التعلم الاجتماعي والانفعالي، واستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية كوسيلة لاكتشاف هذه الكفاءات وتطويرها في مراحل عمرية مبكرة.
٢. تشجيع معلمات الطفولة المبكرة على اختيار وتصميم ألعاب إلكترونية تعليمية هادفة تسهم في تنمية الكفاءات الاجتماعية والانفعالية للأطفال بشكل إيجابي ومستدام.
٣. زيادة الاهتمام بطرق تعليم كفاءات التعلم الاجتماعي والانفعالي واستمرار دعم البيئة التعليمية ببرامج تطوير مهني مستدامة شاملة في إعداد المعلمات.
٤. تكثيف البرامج التدريبية لمعلمات الطفولة المبكرة لتعريفهن بكيفية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية بفعالية وبشكل خاص لتعزيز الكفاءات الاجتماعية والانفعالية لدى الأطفال.
٥. توفير البنية التحتية والتقنيات اللازمة وتوفير الأجهزة والتقنيات الحديثة داخل مدارس الطفولة المبكرة لضمان سهولة استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية كوسائل تعليمية بفاعلية.
٦. الرقابة على محتوى الألعاب المختارة كألعاب تعليمية والتأكد من أنها تتوافق مع القيم والمبادئ الاجتماعية والثقافية للمجتمع، وأنها تخلو من أي محتوى قد يؤثر سلباً على الأطفال.
٧. تطوير أدوات تقييم مناسبة لقياس الأثر التربوي لمدى فعالية الألعاب التعليمية الإلكترونية بدقة وخاصة في تحقيق أهداف التعلم الاجتماعي والانفعالي لدى الأطفال.

مقترحات الدراسة

١. إجراء دراسات حول دور الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعزيز التعلم الاجتماعي الانفعالي لمرحلة دراسة أخرى.
٢. إجراء دراسات حول فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تطوير الابداع والابتكار لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة.
٣. إجراء دراسات حول دور التعلم الاجتماعي الانفعالي في تعزيز السلوكيات الإيجابية في مرحلة الطفولة المبكرة.
٤. إجراء دراسات حول تصورات معلمات مرحلة الطفولة المبكرة عن التعلم الاجتماعي الانفعالي.

قائمة المراجع:

المراجع العربية:

- أبو شندي، فاطمة صالح عبد الكريم، وعطية، أنس جبرين. (٢٠٢٣). أثر توظيف الألعاب التعليمية الرقمية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة [رسالة ماجستير، جامعة آل البيت]. قاعدة معلومات دار المنظومة.
- أبو عبا، دالين عبد الله والمهنا، منال عبد الرحمن. (٢٠٢٢). الألعاب التعليمية الإلكترونية وعلاقتها بدافعية التعلم لدى طلاب المرحلة الابتدائية في منصات التعلم الإلكتروني من وجهة نظر المعلمات. مجلة العلوم التربوية والنفسية، ٦ (٥٦)، ٥٨-٨٠.
- أمين، عبير صديق. (٢٠١٨). الطفولة المبكرة بين الألعاب التقليدية والإلكترونية. مجلة العلوم التربوية، ٢٦ (٤)، ١٧٢-١٨٩.
- جوفان، مينا جول. (٢٠٢٤). التعلم الاجتماعي العاطفي (فؤاد، فاطمة وطه، أسماء، مترجم). دار هلا للنشر والتوزيع. (العمل الأصلي نشر في ٢٠٢١)
- حجازي، أندي محمد حسن محمد (٢٠١٠). دور الألعاب الإلكترونية في نمو الطفل وتعلمه. مجلة الطفولة العربية، ١١ (٤٣)، ٦٦ - ١٠١.
- الحراسيس، سوسن توفيق. (٢٠٢٤). أثر الألعاب التعليمية في تنمية المهارات الاجتماعية لدى طلبة الصف الثالث الأساسي في الأردن. المجلة التربوية الأردنية. ٩ (٣)، ٤٣٢-٤٥٦.
- الحرايري، نيفين سعيد محمود. (٢٠٢١). تأثير برنامج باستخدام ألعاب تربوية على مفهوم الذات والثقة بالنفس لدى أطفال ما قبل المدرسة. مجلة الطفولة والتربية، ١٣ (٤٨)، ٤٧٤-٤٣٧.
- الدوسري، بتلا حسن عجب. (٢٠٢٣) واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي بالروضة من وجهة نظر المعلمات. المجلة العربية للإعلام وثقافة الطفل، (٢٤)، ٣٠١ - ٣٢٨.
- الذروة، موزة مبارك فالح، والضفيري، فايز منشور. (٢٠٢٢). واقع دمج الألعاب الإلكترونية التعليمية في دعم وتنمية ثقافة الطفل في مرحلة رياض الأطفال بدولة الكويت. المجلة العربية للتربية، ٤١ (٢)، ٢٤٩-٢٨٨.
- سعدي، ريما وحسون، نعمه. (٢٠٢٤). التعرف على العلاقة بين العنف المدرسي وكفاءات التعلم الوجداني الاجتماعي بحسب نموذج "Case": دراسة ميدانية على عينة من طلاب الصف الثامن في مدينة اللاذقية. مجلة جامعة تشرين للبحوث والدراسات العلمية- سلسلة الآداب والعلوم الإنسانية، ٤٦ (١)، ٧٦١-٧٨١.
- الصاعدي، نوف مسعد بخيت. (٢٠٢٤). استخدام الألعاب الإلكترونية في التدريس وعلاقتها بالتفكير الإبداعي والقيم التربوية لدى الأطفال من وجهة نظر المعلمات. مجلة شباب الباحثين في العلوم التربوية، ٢٤، ٣٤٧ - ٣٧٩.
- عامر، طارق عبد الرؤوف والمصري، إيهاب عيسى. (٢٠١٨). النكاء العاطفي والنكاء الاجتماعي. المجموعة العربية للتدريب والنشر
- عبد الملاك، مينا، راشد، علي والمحمدي، أماني (٢٠٢٠). فاعلية التعلم الاجتماعي الوجداني في تنمية بعض أبعاد الدافعية للإنجاز بمادة العلوم لدى تلاميذ الصف الثاني الإعدادي. مجلة دراسات تربوية واجتماعية. ٢٦، (٢٠٢٠)، ١٢٦-١٦٤.

عبدالرحيم، محمد سيد فرغلي، وعبد الفتاح، سالي كمال إبراهيم. (٢٠٢٣). برنامج قائم على نظرية التعلم الاجتماعي العاطفي لتنمية مهارات التقويم من أجل التعلم وتوظيف تطبيقات الألعاب الإلكترونية التفاعلية لدى الطالب المعلم بكلية التربية. *مجلة جامعة الفيوم للعلوم التربوية والنفسية*، ٥ (١٧)، ٧٣٤ - ٨٣٤.

عطيفي، زينب محمود، بشاي، زكريا جابر وعبد الرحمن، سلمي خليل. (٢٠٢٤). أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس الرياضيات للصف الثاني الابتدائي على تنمية مهارة حل المشكلات. *مجلة كلية التربية*، ٤٠ (٨)، ٨٤ - ١١٦.

الغامدي، أروا سعيد أحمد. (٢٠٢٣). واقع توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطالبات ذوات صعوبات التعلم في المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض. *مجلة شباب الباحثين في العلوم التربوية*، (١٤)، ٥٧٤ - ٦١٠.

غشير، نادية سعد. (٢٠٢٢). دور اللعب في النمو الانفعالي والأخلاقي والاجتماعي لدى الأطفال بعمر ٦-٣ سنوات من وجهة نظر الأمهات. *مجلة كلية الآداب، جامعة بنغازي*. (٥٤)، ٩-٧٣.

الكارف، جابر محمود. (٢٠١٣). اللعب ربيع الأطفال رؤية تربوية الجزء الثاني: دور اللعب التربوي في النمو الاجتماعي الوجداني للطفل. *مجلة كلية رياض الأطفال*. (٣)، ٣-٣٧.

محيسن، ميسون محمد وحمد، نرجس عبد القادر. (٢٠١٧). أثر الألعاب التعليمية المحوسبة في تنمية مهارات التفاعل الاجتماعي الإيجابي لدى أطفال الروضة. *دراسات العلوم التربوية*، ٤٦ (٢)، ٣٢١-٣٣٧.

مرزوق، سماح عبد الفتاح (٢٠١٠). *برامج الأطفال المحوسبة*. دار المسيرة

المزين، سماح محمد مصطفى. (٢٠٢٢). أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية المفاهيم اللغوية لدى طفل رياض الأطفال. *مجلة الطفولة والتربية*، مج ١٤، ع ٥٠، ٤٧٧ - ٥٣٥.

نصر، شاهيناز، معوض، ليلي، عبد اللطيف، أسامة ومحمد، شيماء. (٢٠٢٢). برنامج قائم على التعلم الاجتماعي الوجداني لتقدير مجتمع التعلم لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية. *مجلة القراءة والمعرفة*. (٢٥٠)، ٢٣٢-٢٧٩.

النملة، روان صالح (٢٠٢٠، ٢٩ مايو). متى سيمنح التعلم الاجتماعي العاطفي الأولوية في التعليم. شبكة تمكين التعليم. تم استرجاعها بتاريخ ٢٦/١/٢٠٢٥ من <https://www.eenet.org.uk/sel>

هاشم، مجدي يونس (٢٠١٧). *التعليم الإلكتروني*. دار زهور المعرفة والبركة

اليامي، نسرين علي زايد. (٢٠٢٠). فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية عمليات العلم الأساسية لدى طفل الروضة. *المجلة الدولية للعلوم التربوية والنفسية*، (٣٥)، ٤٦٦ - ٥١٦.

المراجع الأجنبية:

- Ahmed, I., Hamzah, A., & Abdullah, M. (2020). *Effect of Social and Emotional Learning Approach on Students' Social-Emotional Competence*. International Journal of Instructions, 13(4), 663-676. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13441a>
- CASEL (October 1, 2020). CASEL'S SEL Framework: What Are the Core Competence Areas and Where Are They Promoted? Retrieved 31/1/2025 from <https://casel.org/casel-sel-framework-11-2020/>
- CASEL. (2020). *Evidence-based social and emotional learning programs: CASEL criteria updates and rationale*. Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning.

- CASEL. (n.d) *make the case for SEL: The powerful combination of support and evidence make a strong case for SEL*. Retrieved 31/1/2025 from <https://casel.org/fundamentals-of-sel/how-can-you-make-the-case-for-sel/>
- de la Barrera, U. Mónaco, E. Postigo-Zegarra, S. Gil-Gómez, J.-A., & Montoya-Castilla, I. (2020). *EmoTIC: Impact of a game-based social-emotional programme on adolescents*. plos one, 16(4), 1-17. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0250384>
- Sabirli, Z. E., & Çoklar, A. N., (2020). *The effect of educational digital games on education, motivation and attitudes of elementary school students against course access*. World Journal on Educational Technology: Current Issues. 12(4), 326-338 <https://doi.org/10.18844/wjet.v12i4.5142>